

## ВИЗУАЛЬНЫЙ ИСТОЧНИК КАК КОМПЛЕКС ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫХ МАРКЕРОВ. ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ «ТЕЛЕСНОЙ СХЕМЫ»<sup>1</sup> В ИГРОВЫХ ФИЛЬМАХ

В статье систематизируются данные визуального образа в игровом фильме, принятые как маркеры историко-культурной информации и распределенные по шести содержательно-структурным уровням: предметно-сюжетный (нарративный), производственно-дистрибутивный, пластически-риторический, оптико-технический, уровень знаков актуализации и ре-актуализации фильма (кассовые сборы, рейтинг критиков и зрителей) и, наконец, уровень «телесной схемы». Последняя рассматривается специально как системное единство маркеров физиологических состояний (болезнь, травма, сексуальность, прием пищи и т. д.), телесно-социальных (гендер, возраст, раса, вестиментарные знаки и т. д.) и духовно-эмоциональных характеристик. В комплексе маркеры дают возможность исследователю получить значительный объем информации антропологического, социологического, идеологического и философского плана. Статистика использования той или иной «телесной схемы» в кинематографе определенного периода позволяет судить о важных аспектах духовного состояния эпохи. Приводятся примеры такого подхода к фильмам 1980–90-х, 2005–2008-х, 2019–2020-х годов, принятым в качестве источника историко-культурной информации.

*Ключевые слова:* игровой фильм, маркеры историко-культурной информации, структура визуального источника, «телесная схема», маркеры физиологических, социальных и эмоционально-духовных характеристик.

Исследовательская работа с визуальными источниками предполагает комплексный анализ, включающий методы классической истории, культурологии, социологии, искусствоведения. В дискурсивном поле этих наук фильм, взятый как источник, предстает многоуровневой структурой, размеченной множеством маркеров, кодирующих для исследователя историко-культурную, социально-историческую, социально-психологическую информацию, определенную периодом актуализации и ре-актуализации фильма и связанную с духовными приоритетами эпохи, с внутренней историей поколения. Такая схема применима к любому визуальному источнику. Игровой фильм взят нами только из соображений его оптимальной информационной насыщенности.

Современные подходы к изучению научного потенциала иконоических образов представляют широкий спектр точек зрения на предмет и демонстрируют сложность задачи. Применяя положения современной визуалистики [Магидов, 2005; Штомпка, 2007; Нарский, 2008], эти подходы можно свести к трем основным:

- дискурсивному, учитывающему социальный и производственный контекст возникновения образа;

---

<sup>1</sup> Мы используем понятие «телесной схемы», опираясь на «Феноменологию тела» В. А. Подороги («Телесная схема — это единая психическая форма внутреннего представления тела, в которой целое господствует над своими частями» [Подорога, 1995, с. 24]).

- структурно-семиотическому, описывающему границы, композицию и предметный ряд источника;

- герменевтическому, полагающему своей целью выяснение мотиваций и намерений автора или персонажа (если речь идет о документальном снимке или фильме).

Наконец, есть «медиаальный» подход [Инишев, 2012], учитывающий помимо изобразительно-содержательной части визуального источника («*imago*» в терминологии Инишева) физическую объектность носителя («*tabula*») и иконическую плоскость («*pictura*»). В применении к фильму такой подход дает возможность определить кадр как оптико-техническую среду, пронизанную пространственными, ритмическими, моторными, световыми и т. д. отношениями и позволяющую судить о многих важных аспектах духовного состояния эпохи.

Совокупность этих четырех подходов позволяет использовать игровой фильм как самостоятельный источник для гуманитарных наук безотносительно к тому, какие именно и насколько значительные в масштабах мировой истории события моделирует его фабульный ряд. Такая исследовательская работа предполагает шесть структурных уровней фильма, каждый из которых размечен некоторым множеством маркеров, кодирующих для исследователя историко-культурную информацию. Это следующие уровни: нарративный, производственный, пластически-риторический, оптико-технический, уровень социализации и уровень «телесной схемы», принятой как образец для той или иной историко-культурной эпохи [Конфедерат, 2019].

Последнее нам сейчас представляется особенно важным, так как пластически представленная в фильме «телесная схема» воплощает антропологические представления своего времени, критерии оценки человека, степень его свободы, характер рецепций глобальных или региональных событий: катастроф, стихийных бедствий, политических, военных или экономических кризисов и т. д.

Важность «телесной схемы» для понимания историко-культурных процессов и явлений подтверждается философской феноменологией, которая рассматривает тело как источник знания о человеке и времени. «Тело есть порог, то, что задерживает в себе определенное внешнее воздействие, чтобы тут же изменить свое положение в реакции на это воздействие» [Подорога, 1995, с. 15]. Кинематограф демонстрирует как раз такие «пороговые тела», дающие представление о направлении и характере движения «реки» исторического времени. В качестве примера можно привести рассуждение американского исследователя О. Р. Хортонa о ре-моделировке мужского персонажа в голливудских фильмах после 11 сентября 2001 г. и о том, как важны для нового американского киногероя признаки посттравматического синдрома, телесного страдания, уязвимости.

«В случае с Бэтменом, – пишет О. Р. Хортон, – травма дает ему импульс, необходимый для дисциплинирования его разума и тела, для преодоления страха. Железного Человека травма отрывает от идиллической жизни и пробуждает к необходимости действий. Эти фильмы, созданные в Америке, которая пытается восстановить свое чувство идентичности после 11 сентября, представляют травму как предпосылку к силе, создавая тем самым мир, в котором нападения были лишь первой частью вознесения» [Horton, 2016, с. 84].

«Телесная схема» фильма представляет собой совокупность знаков, отсылающих к той или иной области нашего телесного существования. Мы выделяем три группы таких знаков-маркеров:

1. Собственно телесные маркеры, отмечающие органы и области тела как значимые и незначимые, разрешенные к публичной демонстрации и табуированные. Это маркеры, связанные с процессами приема пищи, процессами и органами выделения, с физиологией сексуальности, с болезнью и физической травмой. Границы социально разрешенного и запрещенного, социально значимого и незначимого здесь колеблются от десятилетия к десятилетию. Так, например, до начала 1970-х годов алиментарные аспекты нашей жизни, связанные с приготовлением и поглощением пищи, были, как правило, обозначены номинально, по фабульной необходимости, а продукты питания лишались большей части своих алиментарных качеств, становясь инструментами социально-философской или просто трюковой интриги. На протяжении 1970-80-х годов гастрономическая составляющая занимает все больший объем в фильмах и ее значение возрастает, а после почти десятилетнего перерыва, приходящегося на 1990-е, возвращается как самостоятельное направление, образуя жанр «кулинарных» фильмов и телесериалов. Эта тенденция заслуживает серьезного анализа в рамках изучения «внутренней истории» западной и отечественной культуры в эпоху системного культурного кризиса. То же касается социально табуированной области гениталий и органов выделения, всегда наиболее закрытой или по необходимости обозначенной эвфемизмами. В отдельные, достаточно краткие периоды она внезапно приобретает подчеркнутое значение. Ближайший пример – фильмы и сериалы последних двух лет, обладающие высоким социальным рейтингом и при этом мултирующиеся теме ассенизации с наглядной демонстрацией отходов человеческой жизнедеятельности: «Маяк» (Р. Эггерс, 2019), «Чудотворцы» (Д. Шимпф и др., 2019), «Авеню 5» (А. Иннауччи, 2020). Такая тенденция важна для анализа духовного состояния общества.

Маркер «болезнь» может свидетельствовать, с одной стороны, о наиболее серьезных клинических проблемах эпохи. Например, ВИЧ-инфекция, занимающая первое место в ряду недугов, какими страдают персонажи кино конца 1980-х годов, есть часть медицинской реальности этого времени. Однако в художественном контексте фильмов диагноз СПИД сопрягается

с «близостью», «открытостью», «беззащитностью», «неведением», понимается как кара за безответственность и в таком качестве эти фильмы входят в анамнез времени в числе других «паразитных» и «вирусных» драм 1980–90-х, включая «Чужого» (1979) Р. Скотта и популярный сериал «Секретные материалы» (сезоны 1993–2000 гг.).

2. Маркеры, размечающие облик человека, принятый как инвариант той или иной эпохой. Здесь различаются маркеры расы, возраста, гендера, вестиментарные маркеры, маркеры телесных модификаций и т. д. Характеристики персонажей на этом уровне могут дать важную информацию о социокультурных процессах эпохи, более или менее очевидных. Так, например, приоритет «цветных» актеров в голливудском кинопроизводстве 1990-х годов свидетельствует не только об американской политике толерантности, но и о «латентном расизме» [Прилуцкий, 2018] в сознании «белого» социума, акцентирующего инаковость афроамериканского исполнителя.

3. Телесные маркеры духовных состояний, определяющие «привилегированную позу» времени, то есть телесное положение, передающее состояние духа, наиболее значимое для эпохи: тревоги, страдания, вопрошания, безмятежности и т. д. Определяя эту группу маркеров, мы опираемся на философскую феноменологию тела [Подорога, 1995; Подорога 2005], а также понятие режима тела, принятое О. В. Гавришиной [Гавришина, 2011]. Каждая конкретная эпоха имеет свой привилегированный образ тела, оптимальные характеристики телесного состояния и поведения. Эти характеристики складываются в фильме в визуально-пластическую модель и передают информацию о времени не в понятиях, а в сложных эмоционально-психологических переживаниях, часто суггестивных. Задача исследователя «прочитать» их и включить в контекст уже имеющейся информации как специфическое свидетельство времени. Эта группа маркеров наиболее сложна и требует серьезной работы в расшифровке и классификации визуальных данных. Телесные характеристики исполнителей здесь играют решающую роль, поскольку напрямую связаны с осанкой, моторикой, мимикой, взглядом, составляющими в совокупности рисунок и содержание «привилегированной позы» времени.

Итак, в качестве источника гуманитарного знания игровой фильм берется как сложная система маркеров, включающая такой важный уровень значений как «телесная схема». Последняя складывается из трех групп маркеров, принятых как знаки физиологии тела, облика и «привилегированной позы». Можно назвать наиболее очевидные маркеры: алиментарность, болезнь, травма, сексуальность (для первой группы), гендер, возраст, раса, украшение тела и т. д. (для второй группы), рост, комплекция, взгляд, характер моторики (для третьей).

Систематизация маркеров «телесной схемы» и анализ их визуально-пластического содержания, на наш взгляд, углубляет и упорядочивает работу ис-

следователя с визуальным источником в целях извлечения из него информации об историко-культурной реальности, соответствующей времени его возникновения. На этом основании можно классифицировать типы «телесных схем» и их эволюцию на протяжении десятилетий. Статистика использования той или иной «телесной схемы» в кинематографе определенного периода позволяет судить о важных аспектах духовного состояния эпохи.

#### Список литературы

*Гавришина О. В.* «Снимаются у фотографа»: режимы тела в советской студийной фотографии // *Гавришина О.* Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М. : НЛО, 2011. С. 31-42.

*Инишев И.* «Иконический поворот» в теориях культуры и общества // *Логос*. 2012. № 1(85). С. 184-211.

*Конфедерат О. В.* Игровой фильм как сумма историко-культурных маркеров. К вопросу о визуальных источниках в исторических науках [Электронный ресурс] // *Magistra Vitae: электронный журнал по историческим наукам и археологии*. 2019. № 1. С. 110–116. URL: [http://magistravitaejournal.ru/images/1\\_2019/10.pdf](http://magistravitaejournal.ru/images/1_2019/10.pdf)

*Магидов В. М.* Кинофотофонодокументы в контексте исторического знания / Российский государственный гуманитарный университет. М. : Издательский центр РГГУ, 2005.

*Нарский И. В.* Фотокарточка на память: Семейные истории, фотографические послания и советское детство (Автобио-историко-графический роман. Челябинск : ООО «Энциклопедия», 2008.

*Подорога В. А.* Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М. : Ad Marginem, 1995.

*Подорога, В. А.* Полное и рассеченное. Политики тела. Материалы к истории базовых образов // *Психология телесности: Между душой и телом: Сб. статей*. М. : АСТ, 2005. С. 67-138.

*Прилуцкий В. В.* «Группы ненависти» и расовые беспорядки в США на рубеже XX и XXI вв. [Электронный ресурс] // *Вестник Брянского государственного университета*. № 4(16). 2018. С. 133-137. URL <https://cyberleninka.ru/article/n/gruppy-nenavisti-i-rasovye-besporядki-v-ssha-na-rubezhe-xx-i-xxi-vv>

*Штомпка П.* Визуальная социология. Фотография как метод исследования / пер. с польск. Н. В. Морозовой. М. : Логос, 2007.

*Owen R. Horton.* Rebooting Masculinity in Superhero Films After 9/11 [Электронный ресурс] // *The Human. Journal of Literature and Culture*. 2016. June. Issue 6. P. 72-85. URL [https://www.academia.edu/30385852/Origin\\_Stories\\_Rebooting\\_Masculinity\\_in\\_Superhero\\_Films\\_After\\_9\\_11](https://www.academia.edu/30385852/Origin_Stories_Rebooting_Masculinity_in_Superhero_Films_After_9_11)